

**PERMAINAN ANAK SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS**

**TUGAS AKHIR KARYA SENI
(TAKS)**

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

RACHMAWATI

NIM: 06206244017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
APRIL 2013**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Permainan Anak Sebagai Inspirasi
Penciptaan Karya Seni Grafis* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan

Yogyakarta, 05 Maret 2013
Pembimbing I,

I Wayan Suardana, M.Sn.
1961 12031 198812 1 001

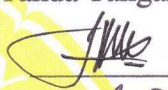

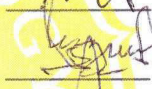
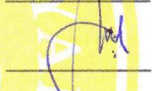
Yogyakarta, 05 Maret 2013
Pembimbing II,

Drs. Mardiyatmo, M.Pd.
1957 1005 1987 03 1002

PENGESAHAN


Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul Permainan Anak Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 28 Maret 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs.R. Kuncoro.Wulan. D,M.Sn.	Ketua Penguji		<u>10 April 2013</u>
Drs. Mardiyatmo,M.Pd.	Sekretaris Penguji		<u>10 April 2013</u>
Drs. Sigit wahyu nugroho, M.Si.	Penguji I		<u>10 April 2013</u>
Drs. I Wayan Suardana, M.Sn.	Penguji II		<u>10 April 2013</u>

Yogyakarta, 10 Maret 2013

Fakultas Bahasa Dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.
NIP. 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Rachmawati

NIM : 06206244017

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

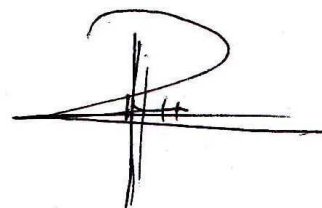
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 25 Maret 2013

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be a stylized 'R' with a horizontal line through it and some additional strokes.

Rachmawati

MOTTO

“Kegagalan adalah keberhasilan yang tertunda”

PERSEMBAHAN

Karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

Ibundaku Hj. Tukirah dan almarhum ayahandaku tercinta Drs. H. Karim H.S,

yang memberi pengaruh besar dalam keberhasilan saya,

serta anak-anak saya Ryan Anggoro Hadi Saputra dan Fabio Dwi Bagus Irawan

yang memberi semangat dalam hidup.

KATA PENGANTAR

Asalamu'allaikum wr. wb

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT Tuhan Yang Maha Pemurah dan Penyayang. Berkat rahmat dan hidayaknya akhirnya saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni untuk memenuhi sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penulisan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu saya sampaikan rasa hormat, terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Pembimbing Tugas Akhir Drs. I Wayan Suardana, M.Sn, dan Drs. Mardiyatmo, M.Pd, yang penuh kesabaran, kearifan, dan bijaksana dalam memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan kepada saya yang tidak henti-intinya.
2. Penasehat akademik Sigit Wahyu Nugroho, M.Si, yang memberikan bimbingan kepada saya selama berjalannya perkuliahan,
3. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Prof. Dr. Zamzani, M.Pd dan dosen di Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada saya pada saat perkuliahan,
4. Ibu saya Hj. Tukirah dan Drs. H. Karim Hadi Sukariyanto, kakak saya Dra. Puji Lestari, M.M dan Drs. Bambang Budi Santosa, M.hum, adik saya Indriyati S.Pd, anak saya Ryan Anggoro Hadi Saputro dan Fabio Dwi Bagus Irawan,

keponakan saya Drs. Hand Andri Kusuma Negara, M.M serta keluarga besar saya yang telah memberikan semangat dan doa,

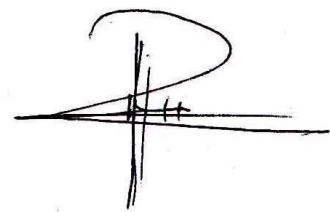
5. Bapak Tawaruddin, SH, M.hum, M.sTR atas pengertian dan pengorbanan sehingga saya tidak pernah putus asa untuk menyelesaikan tugas akhir,
6. Sahabat saya Dra. Parjiyah, M.Si yang telah memberikan dukungan moral kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan baik.

Semoga segala bantuan dan amal baik yang telah diberikan mendapat pahala dari Tuhan Yang Maha Esa. penulis menyadari tulisan ini jauh dari sempurna, namun dengan penuh harap semoga bermanfaat khususnya bagi penulis pribadi dan pengembangan jurusan Pendidikan Seni Rupa di UNY.

Wasallammu'alaikum wr.wb

Yogyakarta, 15 Maret 2013

Penulis,

A handwritten signature in black ink, featuring a large, stylized capital 'R' with a horizontal line extending to the left and a vertical line extending downwards, intersecting the 'R'.

Rachmawati

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Pembatasan Masalah	2
D. Rumusan Masalah	2
E. Tujuan	2
F. Manfaat	3
BAB II KAJIAN TEORI	4
A. Kajian Sumber	4
1. Tinjauan Seni Grafis	4
2. Tema	6
3. Teknik	7
4. Bentuk	7
5. Unsur-unsur dan Elemen	7
6. Prinsip Seni Rupa	10
B. Metode	13
1. Eksplorasi	13

2. Eksperimen.....	14
BAB III PEMBAHASAN	15
A. Tema Permainan Tradisi	15
1. Permainan Tradisi.....	15
2. Ide Pemilihan Objek.....	20
B. Bahan, Alat dan Teknik.....	22
1. Bahan.....	22
2. Alat.....	23
2. Teknik.....	25
C. Bentuk	31
D. Tahap Visualisasi	26
E. Pembahasan Karya.....	31
1. Bermain Egrang	31
2. Bermain Mobil Kulit Jeruk	33
3. Bermain Layang-Layang.....	36
4. Panjat Pinang.....	38
5. Bermain Kasti.....	40
6. Bermain Kelereng	42
7. Bermain Gangsing.....	44
8. Bermain Congklak	46
9. Bermain Gulungan Tanah	48
10. Bermain Bekel.....	50
11. Bermain Ayunan.....	52
12. Bermain Sondah.....	54
BAB IV PENUTUP	56
Kesimpulan	56
DAFTAR PUSTAKA	58

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Permainan Bakiak.....	16
Gambar 2 : Petak Umpet.....	17
Gambar 3 : Gobak Sodor.....	18
Gambar 4 : Engklek.....	19
Gambar 5 : Bahan Teknik CetakTinggi.....	23
Gambar 6 : Alat-alat Teknik Cetak Tinggi.....	24
Gambar 7 : Alat dan Bahan Pendukung.....	25
Gambar 8 : Sket Gambar pada <i>Hardboard</i>	28
Gambar 9 : Pencukilan Gambar pada <i>Hardboard</i>	28
Gambar 10 : Meratakan Tinta pada Gambar.....	29
Gambar 11 : Pencetakan Gambar Pada Kertas.....	29
Gambar 12 : Hasil Cetakan Pada Kertas.....	30
Gambar 13 : Karya Grafis Cetak Tinggi.....	30
Gambar 14 : Karya: Rachmawati: “Bermain Egrang.....	31
Gambar 15 : Karya: Rachmawati: “Bermain Mobil Kulit Jeruk”.....	33
Gambar 16 : Karya: Rachmawati : “Bermain Layang-layang”.....	36
Gambar 17 : Karya: Rachmawati : “Panjat Pinang”.....	38
Gambar 18 : Karya: Rachmawati : “Bermain Kasti”.....	40
Gambar 19 : Karya: Rachmawati : “Bermain Kelereng”.....	42
Gambar 20 : Karya: Rachmawati : “Bermain Gangsing”.....	44
Gambar 21 : Karya: Rachmawati : “Bermain Congklak”.....	46

Gambar 22	: Karya: Rachmawati : “Bermain Gulungan Tanah”	48
Gambar 23	: Karya: Rachmawati : “Bermain Bekel”	50
Gambar 24	: Karya: Rachmawati : “Bermain Ayunan”	52
Gambar 25	: Karya: Rachmawati : “Bermain Sondah”	54

PERMAINAN ANAK SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS

Oleh: Rachmawati
NIM: 06206244017

ABSTRAK

Penulisan ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan tema permainan anak sebagai inspirasi penciptaan karya seni grafis. (2) Mendeskripsikan penggambaran bentuk dan teknik seni grafis yang mengangkat tema permainan anak.

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya meliputi eksplorasi dan eksperimen. Dalam hal ini eksplorasi dilakukan dengan mencari pustaka, gambar dan semua informasi berkaitan dengan tema permainan anak. Eksperimen dilakukan dengan membuat sketsa, penggunaan media, dan kombinasi teknik yang kemudian divisualisasikan ke dalam bentuk karya seni grafis. Karya dikerjakan dengan teknik cukil kayu yang dicetak pada permukaan kertas, sebagian dikombinasikan dengan teknik pewarnaan *hand colouring* pada permukaan kanvas.

Hasil pembahasan dan penciptaan adalah sebagai berikut: 1 Tema karya yang dikemukakan dalam Tugas Akhir ini adalah tentang permainan anak sebagai inspirasi penciptaan karya seni grafis . 2 Karya-karya grafis ini menggunakan media hardboard yang kemudian dicetak di atas kertas dan kanvas dengan kombinasi teknik *hand colouring*. 3 Karya grafis yang dihasilkan seluruhnya berjumlah 12 buah dengan kurun waktu pembuatan 2010-2011. Pada tahun 2010, tercipta karya dengan judul Bermain Sonda, sedangkan tahun 2011 tercipta karya grafis dengan judul Bermain Egrang, Bermain Mobil Kulit Jeruk, Bermain Layang-Layang, Panjat Pinang, Bermain Kasti, Bermain Kelereng, Bermain Gangsing, Bermain Congklak, Bermain Golongan Tanah, Bermain Bekel, dan bermain ayunan.

Kata kunci: permainan anak, seni grafis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permainan tradisional merupakan permainan yang relatif sederhana yang dimainkan oleh anak-anak di suatu daerah secara tradisi. Permainan tradisional diwarisi dari generasi ke generasi. Menurut Fauziah dalam <http://komunikasi.um.ac.id>, beliau menjelaskan bahwa “permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang keberadaannya perlu dilestarikan dan dipertahankan, karena selain membuat anak merasa senang dan bahannya mudah didapat, permainan tersebut juga memberikan kontribusi bagi perkembangan kreativitas anak. Salah satu contohnya limbah kulit jeruk bali yang dapat dikreasikan menjadi mobil-mobilan. Akan tetapi seiring dengan berkembangnya zaman permainan tradisional mulai tergeser oleh permainan modern yang jauh lebih menarik seperti mobil-mobilan dengan *remote control* yang dapat dikendalikan dari jarak jauh.

Pergeseran permainan tradisional oleh permainan modern, saya angkat sebagai tema penciptaan tugas akhir karya seni. Realitas yang dialami oleh anak-anak pada waktu memainkan permainan tradisional digambarkan dalam karya seni grafis dengan teknik cukil kayu (*woodcut*) menggunakan bahan *hardboard* sebagai klise. Harapannya masyarakat khususnya anak-anak masih mengenal permainan tradisional di tengah-tengah berkembangnya teknologi.

B. Identifikasi Masalah

1. Eksistensi permainan anak semakin tenggelam.
2. Kurangnya media untuk mengenalkan permainan anak kepada masyarakat.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, batasan masalah dalam pembuatan tugas akhir karya seni grafis ini adalah permainan tradisional anak sebagai inspirasi yang kemudian divisualisasikan ke dalam karya seni grafis dengan teknik cukil kayu.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tema permainan anak sebagai inspirasi penciptaan karya seni grafis?
2. Bagaimana bentuk dan teknik karya seni grafis yang mengangkat tema permainan anak?

E. Tujuan

1. Mendeskripsikan tema permainan anak sebagai inspirasi penciptaan karya seni grafis.
2. Mendeskripsikan bentuk dan teknik karya seni grafis yang mengangkat tema permainan anak.

F. Manfaat Penulisan Makalah

Manfaat teoritis :

1. Menambah wawasan tentang konsep penciptaan karya seni grafis.
2. Menambah pengetahuan tentang teknik cukil kayu dalam menciptakan karya seni grafis.
3. Memberikan masukan tentang permainan anak sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan karya seni grafis

Manfaat praktis :

1. Bagi penulis sebagai sarana pembelajaran dalam proses berkesenian dan sebagai sarana penyampaian ide-ide yang penulis miliki.
2. Bagi pembaca, agar tulisan ini dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran, atau acuan dalam berkarya seni grafis.
3. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta adalah sebagai tambahan referensi dan sumber kajian terutama untuk mahasiswa seni rupa berkaitan dengan permainan anak yang divisualkan kedalam karya seni grafis.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Sumber

1. Tinjauan Seni Grafis

Dalam penciptaan tugas akhir ini teknik saya menggunakan teknik *woodcut* yang merupakan salah satu teknik pada seni grafis. Susanto (2002:47) menuturkan bahwa “seni grafis berasal dari bahasa Yunani “graphein” yang berarti menulis atau menggambar. Seni (cetak) Graf merupakan pengubahan gambar bebas karya perupa menjadi cetakan, yang melalui proses manual dan menggunakan material tertentu, dengan tujuan membuat perbanyakan karya dalam jumlah tertentu”. Pendapat lain diambil dari <http://idemcorp.wordpress.com/2008/03/27/seni-grafis/> bahwa “seni grafis adalah salah satu bidang seni rupa yang bergerak pada bidang pencetakan, baik pencetakan yang berupa teknik manual maupun yang sudah digital, diantara keduanya sama – sama grafis istilahnya namun dalam takaran seni perlu dibahas lebih lanjut”. Sebuah pendapat dari Ensiklopedia Indonesia (2000:293) sebagai berikut:

“Sebelum penemuan teknik cetak, semua buku harus ditulis tangan, karenanya buku merupakan barang yang sangat berharga dan hanya orang yang kaya dapat memilikinya. Aktivitas cetak-mencetak di Asia ada sejak 1.000 tahun yang lalu, terutama di Jepang, Cina dan Korea. Teks dan gambar diukirkan pada kepingan papan, logam atau tanah liat yang selanjutnya berfungsi sebagai klise, kemudian klise dilapisi tinta dan tahap terakhir adalah menempelkan kertas pada klise dan ditekan rata sampai tinta yang ada di permukaan klise berpidah ke permukaan kertas. Hal ini adalah awal dari seni cetak yang berkembang sampai sekarang Seni grafis pada dasarnya adalah hasil karya yang menitik beratkan pada teknik cetak-

mencetak, sebagai usaha untuk mendapat, memperbanyak atau melipat gandakan gambar maupun tulisan dengan cara tertentu”.

Seni cetak dapat dibagi dalam kategori dasar yaitu sebagai berikut:

1. Cetak tinggi (*relief print*), dimana tinta berada pada permukaan asli klise, teknik ini meliputi : cukil kayu (*woodcut*) dan *linoleum / linocut*.
2. Cetak dalam (*intaglio*), dimana tinta berada dibawah permukaan klise, teknik ini meliputi : *engraving, etsa, mezzotint, drypoin*
3. Cetak datar, dimana klise permukaan tetap, hanya mendapat perlakuan khusus pada bagian tertentu untuk menciptakan gambar, teknik ini meliputi: *litografi, moto tipe* dan teknik digital
4. Cetak saring, dikenal juga dengan sablon atau serigrafi menciptakan warna padat dengan menggunakan teknik stensil (<http://id.wikipedia.org/wiki/Senigrafis#Media>). Dalam seni grafis terdapat berbagai teknik yang bisa digunakan. Pada proses penciptaan karya, teknik yang saya terapkan teknik cukil kayu yang beberapa dikombinasikan dengan teknik *hand colouring*.

a. Cukil Kayu

Cukil kayu (*woodcut*) adalah media seni grafis tertua diantara media-media yang lain. Di Jepang seni cetak cukil kayu disebut dengan *Ukiyo-E*. Pada permukaan kayu itu dicukil dengan alat khusus seperti pahat dan pisau yang masing–masing mempunyai bentuk ujung yang berbeda sehingga menghasilkan

goresan yang berbeda juga. Pencukilan tersebut dihasilkan permukaan tinggi dan rendah, kemudian bagian yang tinggi/ menonjol itu digoreskan tinta menggunakan rol untuk kemudian dicetak pada kertas atau material lain yang mampu menyerap tinta.

b. *Hand Colouring*

Hand coloring adalah teknik pewarnaan langsung dengan cat dan kuas. Jadi, seperti halnya mewarnai gambar sebelum tahap akhir pencetakan. Perpaduan teknik *relief print* dan *hand coloring* dikembangkan sejak 1994 yang ia namakan *Lugraf*.

2. Tema

Tema dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990: 921) adalah pokok pikiran, dasar cerita (yang dipercekapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dsb). Dalam menciptakan karya seni grafis, tema dapat digunakan untuk menyamakan pandangan (persepsi) serta mempermudah pembuatan karya grafis dalam menuangkan ide kedalam karya dengan menggunakan elemen-elemen visual (unsur seni rupa) seperti garis, warna, tekstur dan sebagainya. Sony kartika mengemukakan penjelasan tentang tema sebagai berikut:

“Tema pokok atau *subject matter* adalah rangsang cipta seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk menyenangkan adalah bentuk yang dapat memberikan konsumsi batin manusia secara utuh, dan perasaan keindahan kita dapat menangkap harmoni bentuk yang disajikan serta mampu merasakan lewat sensitivitasnya.” (Dharsono, 2004:28)

Dalam setiap karya seni tentunya terdapat *subject matter*, yaitu pokok pikiran yang digunakan untuk menciptakan bentuk-bentuk yang dapat memberikan konsumsi batin manusia yang dirasakan lewat sensitivitasnya.

3. Teknik

Setiap seniman mempunyai teknik berkaryanya masing-masing. Humar Sahman (1993:30) menjelaskan bahwa “mengolah bahan menurut tuntutan ide, sedangkan ide itu sendiri mengembangkan perasaan menurut kaidah-kaidah bentuk. Kedua olahan itu yang pada dasarnya bersifat pribadi, disebut teknik”.

4. Bentuk

Ada beberapa definisi tentang bentuk diantaranya diungkapkan oleh Mikke susanto (2011:54) bahwa “bentuk adalah bangun, gambaran, rupa, wujud, sistem, susunan. Dalam karya seni rupa biasanya dikaitkan dengan matra yang ada, seperti dwimatra atau trimatra”. Pendapat lain dituturkan oleh Humar Sahman bahwa “bentuk adalah wujud lahiriah/indrawi (*waarneembare gestalte*) yang secara langsung mengungkapkan atau mengobjektivasi pengalaman batiniah” (Humar Sahman, 1993:29).

Jadi dapat disimpulkan bahwa bentuk adalah wujud atau rupa yang mendeskripsikan totalitas karya yang bersifat lahiriah. Dalam tugas akhir ini, karya yang dihasilkan adalah 12 karya seni grafis yang dicetak pada kanvas dan kertas.

5. Unsur- Unsur Elemen Rupa

Unsur seni rupa adalah merupakan segala hal yang secara umum terdapat pada setiap karya seni rupa, akan tetapi unsur-unsur seni rupa juga diterapkan

pada karya seni rupa secara umum. Sebagai elemen visual pembentuk karya secara keseluruhan, unsur-unsur tersebut meliputi:

a. Garis

Garis adalah goresan dan batas limit dari suatu benda, massa, ruang, warna dan lain-lain (Sidik, 1979:3). Sementara menurut (Susanto, 2002:45) garis adalah perpaduan sejumlah titik yang sejajar dan sama besar, memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal, berombak, melengkung, lurus dan lain-lain. Garis sangat dominan sebagai unsur karya seni dan dapat disejajarkan dengan peranan warna. Penggunaan garis secara matang dan benar dapat pula membentuk kesan tekstur nada dan nuansa ruang seperti volume.

b. Warna

Menurut Sidik, (1979: 7) “warna adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata. Warna merupakan salah satu bagian terpenting dalam pembuatan sebuah karya lukis. Warna juga dapat digunakan tidak demi bentuk tapi demi warna itu sendiri, untuk mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan keindahannya serta digunakan untuk berbagai pengekspresian rasa secara psikologis”.

c. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba pada suatu permukaan benda, baik nyata maupun semu Fajar Sidik, (1979: 9) tekstur adalah sifat permukaan yang memiliki sifat-sifat seperti lembut, kasar, licin, lunak ataupun keras. Sedangkan Rasjoyo (1973: 42) mengemukakan bahwa tekstur dibatasi sebagai rasa permukaan atau

penggambaran dari sifat permukaan. Ada dua tekstur yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata terjadi karena perbedaan rasa permukaan bila diraba (kasar-halus). Sedang tekstur semu terjadi karena pengolahan gelap terang maupun kontras warna sehingga permukaan tampak kasar atau tampak halus.

d. Ruang

Pendapat Djelantik, (1992: 21) ruang adalah kumpulan beberapa bidang; kumpulan dimensi yang terdiri dari panjang, lebar dan tinggi; ilusi yang dibuat dengan pengelolaan bidang dan garis, dibantu oleh warna (sebagai unsur penunjang) yang mampu menciptakan ilusi sinar atau bayangan yang meliputi perspektif dan kontras antara terang dan gelap. Sedangkan Susanto, (2002: 99) berpendapat bahwa ruang dikaitkan dengan bidang dan keluasan, yang kemudian muncul istilah dwimatra dan trimatra.

orang sering mengaitkan dengan bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak berbatas dan dan tidak terjamah. Ruang juga dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang berbatas maupun yang tidak berbatas oleh bidang.

e. *Shape* (bidang)

Bidang adalah suatu bentuk raut pipih, datar sejajar dengan dimensi panjang dan lebar serta menutup permukaan (Sanyoto, 2010:103). Pendapat lain dikemukakan oleh Mikke susanto (2011:55) bahwa bidang atau *shape* adalah area. Bidang terbentuk karena dua atau lebih garis yang bertemu (bukan terhimpit). Dengan kata lain bidang adalah area yang dibatasi oleh garis, baik oleh formal maupun garis yang sifatnya ilustratif, ekspresif atau sugestif.

6. Prinsip Seni Rupa

Prinsip seni adalah serangkaian kaidah umum yang sering digunakan sebagai dasar pijakan dalam mengelola dan menyusun unsur-unsur seni rupa dalam proses berkarya untuk menghasilkan sebuah karya seni rupa. Prinsip tersebut meliputi:

a. Kesatuan

Kesatuan atau *unity* adalah kesatuan yang diciptakan lewat sub azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam komposisi karya seni (Susanto, 2002: 110). Prinsip kesatuan ini menekankan pada adanya integritas jalinan konseptual antara unsur-unsurnya. Kesatuan dapat dicapai dengan pengulangan penyusunan elemen-elemen visual secara monoton. Cara lain untuk mencapai kesatuan adalah dengan cara pengulangan untuk warna atau arah gerakan goresan.

b. Keseimbangan

Keseimbangan atau *balance* adalah penyesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada suatu komposisi dalam karya seni (Susanto, 2002: 20). Keseimbangan dapat dicapai dengan dua macam cara yaitu dengan keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Keseimbangan simetris menggunakan sumbu pusat diantara bagian-bagian yang tersusun dengan bentuk kurang lebih mencerminkan satu dengan yang lain.

Keseimbangan simetris mengesankan perasaan formal atau stabil sedangkan keseimbangan asimetris sering disebut sebagai keseimbangan informal. Keseimbangan tidak dicapai menggunakan sumbu pusat, melainkan dengan

menggunakan warna gelap terang untuk membuat bidang-bidang tertentu lebih berat secara harmonis dengan bidang yang lain.

c. Ritme

Dalam seni rupa ritme/irama ialah suatu pengulangan yang secara terus menerus dan teratur dari suatu unsur atau unsur-unsur. (Sidik, 1979: 48) Ritme dapat berupa pengulangan bentuk atau pola yang sama tetapi dengan ukuran yang bervariasi. Garis atau bentuk dapat mengesankan kekuatan visual yang bergerak di seluruh bidang lukisan.

d. Harmoni

Harmoni atau keselarasan adalah tatanan ragawi yang merupakan produk transformasi atau pemberdayagunaan ide-ide dan potensi-potensi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan yang ideal (Susanto, 2002: 49). Harmoni juga bisa ditimbulkan dari adanya kesatuan yang mengandung kekuatan rasa yang ditimbulkan karena adanya kombinasi unsur-unsur yang selaras antara lain rasa tenang, gembira, sedih, haru dan sebagainya.

e. Proporsi

Proporsi menurut (Susanto, 2002:92) dalam Diksi Rupa adalah hubungan antar bagian, serta bagian dan kesatuan/ keseluruhannya. Proporsi berhubungan erat dengan ritme, keseimbangan dan kesatuan

f. Ekspresi

Ekspresi merupakan maksud, gagasan, perasaan, kemampuan ide yang diwujudkan dalam bentuk nyata (Susanto, 2011:116).

g. Limitasi

Dikaitkan dengan limitasi yang terdapat dalam prinsip seni rupa yaitu pembatasan yang dilakukan sedemikian rupa terhadap unsur-unsur yang ditetapkan kedalam sebuah karya untuk mendapatkan proporsi yang ideal.

7. Tinjauan Dunia Anak

Anak yang dimaksud dalam tugas akhir saya adalah anak yang berusia 6-12 tahun dimana dunianya diisi dengan aktifitas bermain dan bersenang-senang bersama di masa kecil yang menyenangkan. Kehidupan sosial-budaya masyarakat kita saat ini yang demikian itulah yang mendasari karya-karya seni grafis ini. Ada berbagai pilihan sudut pandang dan cara yang bisa dipilih untuk mengungkapkannya. saya mencoba mengambil tematik pada dunia anak, lebih khusus lagi segi-segi keriang dan permainan mereka. Pilihan ini saya ambil karena ada rasa cemas akan masa dikemudian harinya dan timbul keinginan mengungkapkannya pada orang lain. Dari berbagai pengalaman yang didapat dengan lingkungan sekitar, maka dapatlah ditarik kesimpulan bahwa yang terekam oleh semua panca indera kita merupakan pengalaman estetik. Seperti yang dikatakan oleh (Hartoko, 1984:28)

Dalam kesenian dan pengalaman estetik itu budi manusia memainkan peranan utama, tetapi bukan hanya budi yang diskursif (yang menganalisa dan menalar), melainkan yang bersifat intuitif (melihat dala sekejap mata) dan konatural (karena persamaan dalam sifat dan tabiat). Terjadi semacam inderpenetrasi (saling menerobos) antara alam dan manusia. Kedua pihak saling meluluh tanpa kehilangan identitasnya masing-masing.

Apapun yang terlihat dalam dunia anak dimasa kini, maupun dimasa lalu, saya masih dapat memilih dari sudut pandang bahwa anak bermain adalah

keceriaan yang dapat menggugah kenangan. Keceriaan yang asli dari keinginan yang semestinya anak-anak dapatkan, keceriaan yang lepas dari tanggung jawab permasalahan kehidupan dan bermain adalah dunianya mereka. Dengan segenap kemampuan yang dimilikinya manusia mencoba untuk mewujudkan segenap aspirasinya dan kecenderungan yang mendominasinya.

Melalui bentuk-bentuk di dalam seni orang bisa mewujudkan berbagai macam kecenderungan kearah yang lebih baik. Karya seni setidaknya menawarkan berbagai keinginan mulai dari mengkreasi ide dan imajinasi, mengekspresikan emosi dan fantasi, mensimulasi intelektualitas seniman, merekam dan memperingati pengalaman-pengalaman, merefleksikan konteks-konteks sosial budaya.

B. Metode

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya seni grafis disini meliputi eksplorasi dan eksperimen.

1. Eksplorasi

Dalam KBBI (2008:359) eksplorasi adalah penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak, terutama....

Untuk mendapatkan ide penciptaan diawali dengan mencari pustaka melalui buku tentang permainan anak, mencari gambar-gambar yang menunjukkan aktifitas permainan anak.

Metode eksplorasi juga digunakan dalam berkarya. Eksplorasi dalam karya meliputi eksplorasi teknik yaitu mencari model cukilan yang sesuai dan media yang menarik untuk karya seni grafis.

2. Eksperimen

Dalam KBBI (2008:359) eksperimen adalah pecobaan yang bersistem dan berencana. Setelah menetapkan ide penciptaan, kemudian dikembangkan penggambaran secara visual dari permainan anak dengan cara mencoba-coba (*trial and error*) dengan membuat sketsa pada kertas terlebih dahulu, kemudian memindahkannya pada kanvas.

Eksperimen teknis meliputi membuat sketsa pada kertas kemudian memilih salah satu untuk dipindahkan ke permukaan *hardboard* untuk dicukil, mencoba-coba model cukilan yang berbeda, kemudian mencoba untuk mengkombinasikan teknik cukil kayu dengan teknik pewarnaan hand colouring.

BAB III

PEMBAHASAN

A. Tema Permainan Anak-anak

1. Permainan Tradisi

Permainan tradisi saat ini sudah mulai jarang dimainkan oleh anak-anak. Mereka lebih memilih mainan modern yang terkadang dimainkan secara individu. Berbeda dengan permainan tradisi yang cenderung dimainkan secara berkelompok, sehingga melatih kerja sama dan mempererat persahabatan melalui permainan.

a. Bakiak

Bakiak adalah terompah deret dari papan bertali karet yang panjang. Sepasang *bakiak* minimal memiliki tiga sandal atau dimainkan tiga anak,. Selain mendapatkan kesenangan, permainan ini juga melatih kekompakan dan kerjasama yang tinggi antar pemain. Jika tidak kompak satu langkah saja salah seorang bisa terjatuh, akibatnya dua temannya juga bisa ikut terjatuh. *Bakiak* sebenarnya permainan tradisional anak-anak biasa memainkannya ketika acara 17 Agustus mengikuti perlombaan di desa atau kecamatan.



Gambar 1. Permainan *Bakiak*

Sumber: <http://acehimage.com/permainan-bakiak/>. Diunduh tanggal 17 Maret 2013.

b. Petak Umpet

Petak umpet dimainkan oleh banyak anak. Salah satu orang pemain yang kalah akan menutup matanya pada salah satu tempat yang dianggap sebagai benteng, sementara yang lain mencari tempat untuk bersembunyi. Setelah menghitung sampai jumlah tertentu, maka mulailah pemain yang menutup mata tersebut mencari tiap orang yang bersembunyi.

Bila telah menemukan orang yang bersembunyi, pencari ini harus cepat-cepat berlari ke benteng sambil menyebut nama orang yang ketahuan bersembunyiannya. Begitu juga dengan anak yang ketahuan, karena bila berhasil lebih dulu menyentuh benteng, maka pada tahap selanjutnya dia tidak akan jaga. Anak lain yang bersembunyi dapat pula menyentuh benteng agar tidak jaga pada tahap selanjutnya, asalkan tidak ketahuan dengan pencari.



Gambar 2. *Petak Umpet*

Sumber: <http://acehimage.com/permainan-bakiak/>. Diunduh tanggal 17 Maret 2013.

Setelah semua telah ketahuan persembunyiannya, maka pencari akan menutup matanya kembali pada benteng dan anak-anak lain membentuk barisan di belakangnya. Pencari akan menyebut salah satu nomor. Anak yang ada di urutan nomor yang disebut akan menjadi pihak yang kalah bila tadi dia tidak berhasil lebih dulu mencapai benteng, sedangkan bila anak pada urutan yang disebut ternyata adalah anak yang berhasil mencapai benteng lebih dulu pada saat ketahuan tempat persembunyiannya, mak

c. *Gobak Sodor*

Permainan *gobak sodor* (kadang disebut galasin) ini biasa dilakukan di lapangan. Arena bermain merupakan kotak persegi panjang dan di beri garis didalamnya. Anak-anak dibagi menjadi 2 tim. Setelah menentukan tim mana yang jaga, permainan dapat dimulai. Anggota tim jaga harus menjaga di masing-masing garis yang telah ditentukan dan boleh bergerak sepanjang garis tersebut untuk menyentuh anggota tim lawan. Tim yang tidak berjaga berdiri di garis yang paling depan dan berusaha menerobos garis-garis tersebut dan tidak boleh sampai tersentuh oleh tim yang jaga.



Gambar 3. *Gobak Sodor*

Sumber: <http://lontaraproject.com/galigo-ku/keseimbangan-budaya-melalui-permainan-tradisional/attachment/gobak-sodor/> Diunduh tanggal 2 April 2013.

Setelah berhasil menerobos garis paling akhir, mereka harus berusaha kembali ke tempat pertama mereka mulai. Bila berhasil, mereka akan mendapatkan satu nilai. Sedangkan bila ada anggota tim yang tersentuh berarti

giliran berganti. Tim yang tersentuh akan bertugas untuk menjaga. Tim yang menang adalah yang mengumpulkan nilai paling banyak.

d. Engklek

Engklek dapat digunakan kapur untuk menggambar arena yang akan digunakan untuk bermain. Arena berbentuk kotak-kotak, ada satu kotak dan kotak yang terbagi 2 dengan gambar setengah lingkaran pada bagian atas yang menyerupai gunung. Ada pula arena bermain yang berbentuk kotak-kotak seperti jaring-jaring kubus.



Gambar 4. Engklek

Sumber: <http://acehimage.com/permainan-bakiak>. Diunduh tanggal 17 Maret 2013.

Tiap anak mengambil batu kecil dan berusaha melemparkan ke arena, mulai dari kotak yang pertama. Lalu anak akan berjinjit masuk ke dalam kotak-kotak tersebut. Setelah berhasil sampai ujung, anak akan berusaha kembali ke tempat asal, sambil memungut batu miliknya pada kotak sebelum kotak yang terdapat batu miliknya. Giliran akan berganti bila saat anak berjinjit, dia menyentuh garis atau salah melemparkan batu.

Setelah berhasil menempatkan batu sampai ujung, dia akan mendapatkan bintang, dimana bintang diletakkan, ditentukan dengan melemparkan batu ke kotak yang diinginkan. Kotak yang terdapat bintang miliknya tidak boleh diinjak oleh lawan-lawannya sehingga akan menyulitkan lawan, anak yang paling banyak mendapatkan bintang adalah pemenangnya. (Syofiardi Bochyul Jb/ PadangKini.com 15/02/10.45)

2. Ide Pemilihan Objek

Seorang seniman mempunyai suatu keinginan mengungkapkan isi hati dan pengalamannya lewat lambang-lambang, berupa lambang visual (dua dimensi maupun tiga dimensi), lambang auditif (lewat pendengaran, bahasa dan musik), dan lambang jasmani (seni tari, sikap badan). Seni rupa merupakan salah satu media untuk menampilkan sisi keindahan tersebut, lewat bahasa visual akan didapatkan pengalaman tentang keindahan. Ide atau gagasan itu timbul melalui refleksifitas atau pengalaman ketika melihat, mengamati dan merasakan gejala-gejala sifat yang ada disekeliling berupa alam, benda, makhluk hidup sehingga mencetuskan rangkaian pemikiran-pemikiran yang menimbulkan keinginan untuk menampilkan dalam bentuk nyata. Oleh karenanya sebuah karya seni pada dasarnya diciptakan melalui proses (persiapan, pelaksanaan, penyelesaian) yang hendak disampaikan oleh seniman melalui karya-karyanya. Proses masing-masing seniman tidak sama tergantung dari pengalaman pribadi atau dari pengalaman orang lain maupun dari lingkungan masyarakat sekitar.

Pengamatan dilingkungan masyarakat merupakan langkah awal dari seseorang seniman dalam menciptakan sebuah karya seni. Begitu juga yang saya

lakukan dengan melihat dan mengamati anak yang sedang bermain merupakan langkah awal dalam menciptakan sebuah karya seni. Anak yang menjadi sumber ide disini adalah anak yang berusia antara 6 sampai 12 tahun atau sekolah dasar, karena pada masa ini perkembangan sosial anak sangat menonjol, perkembangan sikap sosial pada masa ini juga ditandai dengan mulai hilangnya sikap ego sentries yang kemudian berubah pada orientasi sosial. Perkembangan yang juga menonjolkan pada masa ini adalah perkembangan dalam bidang ketrampilan meliputi ketrampilan untuk dapat menolong dirinya sendiri, ketrampilan menolong orang lain, ketrampilan sekolah dan terutama bagi ketrampilan yang diperlukan untuk bermain.

Sehubungan dengan uraian diatas, menimbulkan ide atau gagasan saya untuk memvisualisasikan permainan anak. Bentuk-bentuk permainan anak khususnya tradisional memiliki macam-macam jenis dan ketika dimainkan akan menghasilkan gerakan yang indah dan ekspresi keceriaan yang dianggap sangat menarik bagi saya untuk dibuat dalam karya dan menimbulkan keinginan saya untuk mewujudkannya dalam karya seni grafis.

Ide merupakan awal menuju pada perwujudan sebuah karya seni. awal pemilihan objek seni grafis, secara umum karya seni grafis yang tercipta menampilkan visualisasi dari permainan tradisional sebagai objek utama yang lengkap dengan lingkungan sekitar untuk mengurangi efek deformasi, serta didukung dengan variasi yang lain sampai menjadi suatu karya seni yang utuh tanpa meninggalkan unsur dan prinsip-prinsip seni yang ada. Saya mencoba merefleksikan ingatan saya pada permainan tradisional yang saya pernah rasakan

ketika masih anak-anak dan mencoba mencari nilai estetis dari permainan tersebut diangkat menjadi sumber inspirasi suatu karya seni grafis, namun saya aplikasikan sesuai dengan cita rasa dan pengalaman saya sendiri dengan menggunakan beberapa teknik cukil kayu (*woodcut*) dan *Handcoloring*

B. Bahan, Alat dan Teknik

Dalam penciptaan sebuah karya seni diperlukan adanya bahan, alat serta teknik untuk mengelolanya agar tercipta sebuah karya. Berikut adalah alat, bahan, dan teknik yang saya gunakan untuk menciptakan karya seni grafis:

1. Bahan

Bahan-bahan dan teknik seni menjadi seni media ekspresi seorang seniman, mereka memiliki maknanya sejak bahan dan teknik itu membantu proses penciptaan karya seni serta memberikannya wujud yang obyektif. Tanpa seni atau katakan saja, tanpa penggunaan bahan-bahan khusus dengan cara-cara spesifik tampaknya tidak akan ada suatu kemungkinan untuk mendapatkan ekspresi obyektif dari keadaan-keadaan tertentu tentang perasaan dan kesadaran. Bahan yang digunakan dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini antar lain:

- a. *Hardboard* yaitu bahan pokok yang digunakan sebagai *klise* penghasil gambar (*image*). Selain *hardboard* bahan pokok lainnya yang dapat digunakan yaitu blok kayu yang dihasilkan dari batangan kayu yang dipotong baik secara vertikal atau *horizontal*.
- b. Tinta cetak yaitu bahan yang digunakan untuk memberi warna pada klise yang akan dipindahkan ke bahan lain. Terdiri dari satu jenis warna, yaitu warna hitam.

- c. Kertas yaitu media yang digunakan sebagai tempat untuk mencetak. Kertas yang dipakai yaitu kertas yang mampu menyerap tinta dan cukup kuat sewaktu dicetak. Selain kertas, bahan lain yang dapat digunakan yaitu kain atau canvas.
- d. Minyak tanah yaitu bahan yang digunakan untuk melembabpi *hardboard* sebelum dicukil agar lebih lunak.



Gambar 5.
Bahan Teknik Cetak Tinggi

2. Alat

Alat yang digunakan dalam penciptaan karya tugas akhir ini adalah:

- a. Alat cukil yaitu alat yang digunakan untuk membentuk cukilan pada *hardboard*. Biasanya yang dijual dipasaran terdiri dari 5 jenis alat cukil.
- b. *Roll* atau *brayer* yaitu alat yang digunakan untuk memindahkan tinta dari acuan (*klise*) ke bahan (kertaas, kain atau kanvas). Ukuran *roll* biasanya tersedia dipasaran terdiri dari beberapa ukuran mulai dari 2 sampai 6 *inchi*, dengan diameter mulai dari 1.5 sampai 6 *inchi*.
- c. *Scrup* yaitu alat yang digunakan untuk meratakan tinta dari kaleng ke kaca.

- d. Kaca yaitu alat yang digunakan sebagai alas untuk meratakan tinta atau mencampur tinta.
- e. Alat perata tinta digunakan untuk membantu meratakan tinta dari *klise* ke kertas atau ke canvas agar warna merata, antara lain dengan menggunakan botol atau sendok.



Gambar. 6
Alat-alat teknik cetak tinggi

Alat dan bahan pendukung lainnya :

- a. Penggaris yaitu alat yang digunakan untuk membuat garis atau sebagai alat bantu memotong.
- b. Pensil yaitu alat untuk membuat sket awal sebelum proses selanjutnya.
- c. *Cutter* atau alat potong yang digunakan untuk memotong *hardboard*.
- d. Gelas atau botol plastik yaitu tempat yang digunakan untuk wadah minyak tanah.
- e. Penghapus yaitu alat untuk menghapus gambar.
- f. Kuas yaitu alat yang digunakan untuk membersihkan permukaan *klise*.



Gambar. 7
Alat dan bahan pendukung lain

3. Teknik

Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya Tugas Akhir “ permainan tradisional sebagai inspirasi penciptaan karya seni grafis” ini adalah :

Cetak cukil, *hardboard* yaitu cetak relief atau cetak tinggi yang menggunakan *hardboard* sebagai acuan cetak. Permukaan *hardboard* itu dicukil dengan alat khusus cukil. Dari pencukilan itu dihasilkan permukaan yang tinggi dan rendah dan bagian yang tinggi/menonjol itu dibubuhi tinta dengan *rol (brayer)* untuk kemudian dicetakkan pada kertas atau material lain yang mampu menyerap. Kelebihan teknik cukil ini adalah bentuk artistik dari hasil cukilan.

Prinsip dasar dalam seni grafis adalah identitasnya sebagai suatu penggandaan. Jadi teknik cetak apapun bisa dipakai sejauh masih dalam batas-batas konvensi dari seni grafis itu sendiri.

C. Bentuk

Karya yang dihasilkan dalam tugas akhir ini adalah 12 buah karya grafil yang secara keseluruhan menggunakan teknik cukil kayu, sebagian dipadukan dengan teknik pewarnaan *hand colouring*.

D. Tahap Visualisasi

- a. Sebelum pelaksanaan proses mencukil terlebih dahulu, perlu mempersiapkan bahan-bahan dan alat yang diperlukan di dalam proses visualisasi dan mentransformasikan desain di atas lembaran *hardboard* yang telah dipersiapkan sesuai ukuran dengan menggunakan spidol/ pensil kemudian mulailah proses mencukil.
- b. *Hardboard* yang akan dicukil terlebih dahulu dilembapi minyak tanah dengan menggunakan kuas/kain supaya *hardboard* menjadi linak (mudah untuk dicukil) dan pada saat pemberi tinta mudah merata. Tahap selanjutnya adalah pertama kita berikan tinta ke kaca sampai merata dengan menggunakan scrup dan *roll*.
- c. Memindahkan tinta ke atas lembar *hardboard* dan meratakannya dengan menggunakan rol, selanjutnya menyiapkan kertas/canvas yang telah dipersiapkan sesuai ukuran, lalu meletakkannya pada tempat yang datar.
- d. Kemudian cetak *hardboard* yang telah rata dengan tinta cetak tersebut diletakkan diatas permukaan kertas, setelah *hardboard* benar-benar melekat

kuat pada kertas/canvas, kemudian dibalik posisinya sehingga posisinya kertas atau canvas ada diatas *hardboard*. Kemudian ratakan dengan mempergunakan alat perata seperti sendok atau botol, sampai tinta benar-benar melekat rata pada kertas atau canvas.

- e. Tinta cetak telah merakat erat pada kertas /canvas setelah itu baru kemudian kita lepas *hardboard* dari kertas cetakan atau canvas. Lalu membersihkan *hardboardnya* dengan minyak tanah.
- f. Untuk cetakan hitam putih penempatan ketepatan pada kertas atau canvas tidak terlalu diperhitungkan namun untuk cetakan multi warna patokan cetakan warna sangat diperhatikan. Hal ini untuk mendapatkan ketepatan cetak antara warna pertama dengan yang selanjutnya supaya tidak bergeser.

Patokan untuk cetak cukil kayu ini di jepang dinamakan *kento*. Bila diinginkan penetapan yang benar-benar akurat, dapat dibuat alat berengsel guna menempatkan posisi kertas/canvas dengan blok kayunya. Tahap proses pembuatan karya grafis.



Gambar 8
Sket gambar pada *hardboard*



Gambar 9
Pencukilan gambar pada *hardboard*



Gambar 10
Meratakan tinta pada gambar



Gambar. 11
Pencetakan gambar pada kertas



Gambar. 12
Hasil cetakan pada kertas



Gambar 13
Karya Grafis Cetak Tinggi

E. Pembahasan

1. Bermain Egrang



Gambar 14
Bermain Egrang (2011)
Ukuran : 120cm x 90 cm
Hardboard cut Handcoloring on canvas

Egrang dibuat secara sederhana dengan menggunakan dua batang bambu dengan panjang sekitar 2,5 meter, tinggi pendek engrang dapat disesuaikan. Lalu sekitar 50 cm dari bawah dibuat tempat pijakan kaki yang rata dengan lebar

kurang lebih 10 cm. Pijakan kaki tersebut dibuat dengan cara melubangi bambu kemudian bambu yang berukuran sekitar 20-30 cm dimasukkan pada lubang tersebut. Melihat ketangkasan dan kreativitas anak, keseimbangan dan konsentrasi.

Dalam karya ini objek yang digambarkan adalah dua anak yang sedang bermain egrang. Egrang yang dimainkan terbuat dari bambu sehingga warna yang digunakan adalah warna hijau. Latar belakang menggunakan warna biru. Bagian atas dari latar belakang menggunakan hitam. Hal ini untuk mendapatkan keseimbangan dari warna objek yang berada di bawah. Pembagian hitam dan biru kurang lebih 3/4.

Teknik yang digunakan dalam karya ini adalah teknik cukil kayu yang dikombinasikan dengan *hand colouring* untuk pewarnaannya. Untuk teknik cukil kayu, tinta yang digunakan adalah tinta offset hitam. Sedangkan untuk pewarnaannya menggunakan akrilik. Warna hitam pada teknik cukil kayu adalah bagian yang tidak tercukil, yaitu untuk menggambarkan bagian yang gelap atau terkena bayangan. Warna terang pada teknik cukil kayu adalah bagian yang terkena cukilan, yaitu untuk menggambarkan bagian-bagian yang terkena cahaya.

Karya ini menggunakan komposisi asimetris dimana beban berada di sebelah kiri, yaitu tokoh anak yang mengenakan kaos merah sebagai *centre of interest*. Untuk memperoleh keseimbangan ditambahkan objek di sebelah yaitu tokoh anak yang sedang bermain egrang dan mengenakan baju warna coklat.

2. Bermain Mobil Kulit Jeruk



Gambar 15
Bermain Mobil Kulit Jeruk (2011)
Ukuran : 120cm x 90 cm
Hardboard cut Handcoloring on canvas

Saya ingin menggambarkan anak-anak yang sedang bermain mobil- mobilan yang terbuat dari limbah kulit jeruk bali yaitu buah jeruk yang ukurannya lebih besar dengan kulit yang tebal, sehingga kulitnya dapat dimanfaatkan sebagai bahan untuk membuat mobil-mobilan sederhana.

Dalam karya ini saya menggambarkan dua tokoh, yaitu satu anak laki-laki dan satu anak perempuan yang keduanya sedang bermain mobil-mobilan kulit jeruk. Anak laki-laki mengenakan baju berwarna merah muda dan celana pendek yang warnanya mendekati. Anak perempuan menggunakan rok berwarna biru. Keduanya sama-sama sedang bermain mobil-mobilan kulit jeruk, namun mobil yang digunakan oleh tokoh anak laki-laki saya tambahkan bendera merah putih. Hal ini untuk menambahkan kesan bahwa adegan pada karya ini diambil dari Indonesia. Latar belakang cenderung dibagi menjadi dua, yaitu bagian atas untuk langit, kemudian bagian bawah untuk tanah.

Teknik yang digunakan pada karya ini adalah teknik cukil kayu dengan tinta offset warna hitam, kemudian dikombinasikan dengan teknik hand colouring untuk pewarnaannya. Warna hitam pada teknik cukil kayu adalah bagian yang tidak tercukil, yaitu untuk menggambarkan bagian yang gelap atau terkena bayangan. Warna terang pada teknik cukil kayu adalah bagian yang terkena cukilan, yaitu untuk menggambarkan bagian-bagian yang terkena cahaya. Teknik hand colouring menggunakan akrilik yang digoreskan menggunakan kuas. Untuk bagian atas yang berupa langit, cukil yang digunakan adalah cuki yang besar yang berbentuk U. Kemudian dicukilkan ke hadboard dengan bekas cukilan yang kasar sehingga bisa mendapatkan efek yang kasar dan tidak teralu tegas. Bagian bawah

yaitu tanah menggunakan cukil dengan bentuk U yang lebih kecil dengan pola pencukilan horizontal dan menyisakan banyak bidang yang tidak dicukil. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan hasil cetak dengan blok-blok hitam sebagai objek tanah pada latar belakang.

Centre of interest pada karya ini adalah tokoh anak laki-laki. Komposisi yang digunakan adalah komposisi asimetris dimana pusat perhatian cenderung berada di sebelah kanan. Kemudian untuk mendapatkan keseimbangan ditambahkan tokoh anak perempuan di sebelah kiri.

3. Bermain Layang-layang.



Gambar 16
Bermain layang-layang (2011)
Ukuran : 70cm x 52 cm
Hardboard cut on paper

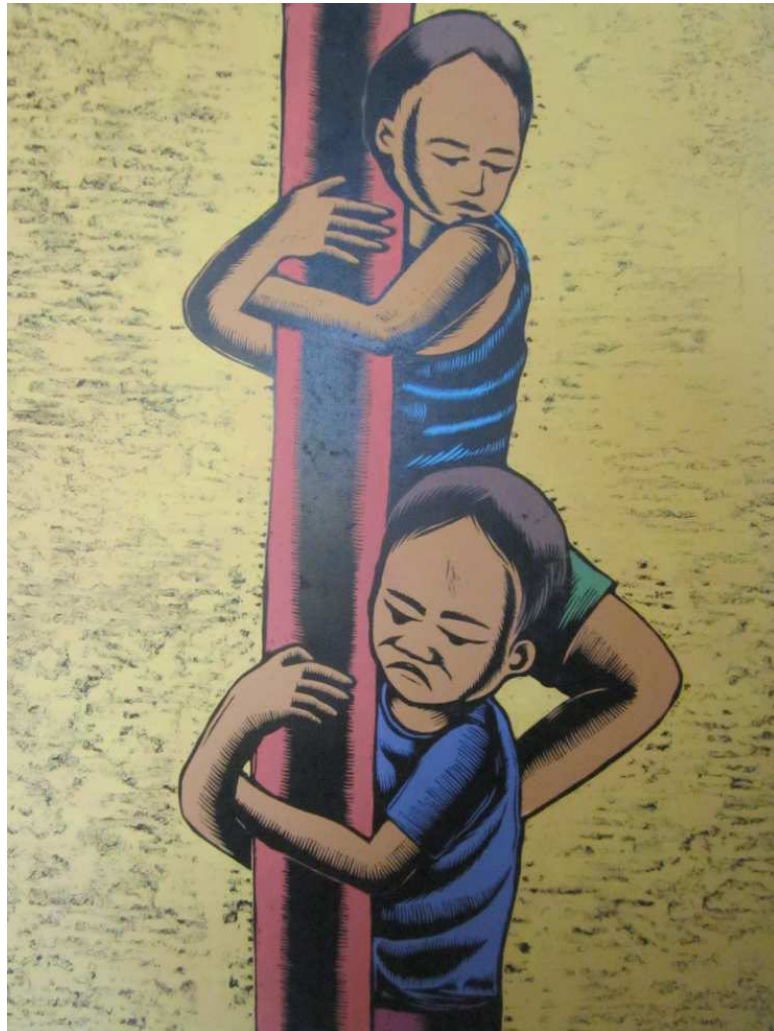
Layang-layang adalah permainan anak-anak yang biasanya bersifat musiman. Pada umumnya layangan terbuat dari kertas biasa atau kertas minyak yang dilekatkan pada dua batang lidi yang saling tegak lurus. Pada layangan tersebut diikat benang senar yang digulung pada kayu atau kaleng.

Tokoh utama pada karya ini adalah seorang anak laki-laki yang sedang bermain layang-layang. Latar belakang cenderung dibagi dua dengan perbandingan kurang lebih $\frac{3}{4}$ dimana langit lebih lebar dari bidang tanah. Hal ini menyesuaikan dengan tema karya ini yaitu layang-layang, karena layang-layang cenderung berkaitan dengan langit. Pohon digambarkan di belakang tokoh utama sebagai pengisi latar belakang.

Teknik yang digunakan pada karya ini adalah teknik cukil kayu yang icetak di atas permukaan kertas. Warna hitam pada karya ini menggambarkan bagian yang terkena bayangan. Warna hitam adalah bagian yang tidak tercukil pada waktu proses pembuatan klise.

Pusat perhatian pada karya ini adalah tokoh anak laki-laki yang sedang bermain layang-layang. Karya ini menggunakan komposisi asimetris dimana tokoh utama cenderung diletakkan di sebelah kiri. *Balance* didapatkan dengan penambahan objek layang-layang di sebelah kanan atas.

4. Panjat Pinang.



Gambar 17
Panjat Pinang (2011)
Ukuran : 120cm x 90 cm
Hardboard cut Handcoloring on canvas

Panjat pinang adalah permainan yang biasanya dilombakan pada hari ulang tahun kemerdekaan. Permainan ini melatih kerja sama dan kerja keras, yaitu untuk

mendapatkan hadiah yang diikatkan di ujung batang pinang dengan cara bekerja sama dalam untuk memanjat batang inang tersebut.

Saya menggambarkan dua tokoh anak laki-laki dalam karya ini. Tokoh anaj laki-laki tersebut saya gambarkan sedang memanjat batang pinang. Keduanya sama-sama mengenakan kaos berwarna biru, sedangkan celananya adalah hijau untuk anak yang berada di atas, kemudian merah tua untuk yang berada di bawah. Batang pohon diwarnai dengan waena merah muda, sedangkan langit pada latar belakang diwarnai dengan warna kuning.

Teknik yang digunakan adalah teknik cukil kayu yang dikombinasikan dengan hand colouring untuk pewarnaannya. Warna hitam pada teknik cukil kayu adalah bagian yang gelap atau terkena bayangan, yaitu bagian yang tidak tercukil pada proses pencukilan. Bagan berwarna adalah bagian yang tercukil pada waktu proses pencukilan, yaitu digunakan untuk menggambarkan efek benda yang terkena cahaya.

Pusat perhatian pada karya ini adalah kedua tokoh anak laki-laki yang sedang memanjat batang pinang. Karya ini memiliki komposisi yang asimetris, meskipun objek utama cenderung berada di tengah.

5. Bermain Kasti



Gambar 18
Bermain Kasti (2011)
Ukuran: 120cm x 90 cm
Hardboard cut Handcoloring on canvas

Kasti adalah permainan anak yang biasanya digunakan juga dalam pelajaran olah raga di sekoah dasar. Permainan ini melatih ketangkasan dan kerjasama.

Tokoh utama dalam karya ini adalah seorang anak laki-laki yang sedang memegang pemukul kasti. Di samping kanan saya gambarkan seorang anak laki-

laki yang sedang berlari. Latar belakang cenderung dibagi menjadi dua, yaitu bagian atas untuk langit dan bagian bawah untuk tanah. Rumput digambarkan di tengah-tengah antara langit dan tanah. Pohon digambarkan di bagian tengah karya yaitu di belakang tokoh utama.

Teknik yang digunakan untuk karya ini adalah teknik cukil kayu yang dipadukan dengan teknik pewarnaan hand colouring. Bagian hitam pada hasil cetakan dengan teknik cukil kayu menggambarkan bagian gelap atau tidak terkena cahaya. Efek ini terjadi pada bagian yang tidak terkena cukilan saat proses pencukilan. Bagian berwarna menggambarkan benda yang terkena cahaya, yaitu bagian yang terkena cukilan pada waktu proses pencukilan. Tekstur cukilan pada keseluruhan objek menyesuaikan dengan bentuk dan tekstur benda, misalnya pada pohon arah cukilan lurus ke atas, sedangkan untuk daun cenderung mengikuti bentuk daun.

Centre of interest pada karya ini adalah anak laki-laki yang sedang memegang pemukul kasti. Karya ini memiliki komposisi asimetris dimana tokoh utama cenderung digambarkan di bagian kiri. *Balance* didapatkan dengan penambahan objek anak laki-laki yang sedang berlari di bagian kanan.

6. Bermain Kelereng



Gambar 19
Bermain Kelereng (2011)
Ukuran: 50cm x 60 cm
Hardboard cut on paper

Kelereng adalah permainan yang biasa dimainkan pada daerah pedesaan. Permainan ini biasanya dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Kelereng ditembakkan dengan cara menyentil kelereng dengan jari telunjuk, jari tengah maupun jempol sesuai dengan kebiasaan masing-masing anak.

Tokoh utama dalam karya ini adalah seorang anak laki-laki di sebelah kiri. Tokoh pendukung digambarkan dua anak laki-laki di sebelah kanan. Latar belakang cenderung dibagi menjadi dua, yaitu bagian atas untuk langit dan bagian

bawah untuk tanah. Pohon digambarkan di bagian kiri untuk mengisi latar belakang.

Teknik yang digunakan dalam karya ini adalah cukil kayu yang kemudian dicetak di atas permukaan kertas. *Centre of interest* pada karya ini adalah tokoh utama yaitu anak laki-laki di sebelah kiri. Komposisi pada karya ini adalah asimetris dimana objek utama berada di bagian kiri. *Balance* didapatkan dengan penambahan objek dua anak laki-laki di bagian kanan.

7. Bermain Gangsing



Gambar 20
Bermain Gangsing (2011)
Ukuran: 50cm x 50 cm
Hardboard cut on paper

Gangsing merupakan alat berbentuk kerucut yang terbuat dari kayu. Saat ini bentuk dan bahan gangsing sudah sangat bervariasi, tetapi umumnya memiliki bagian bawah yang sangat runcing.

Dalam karya ini saya menggambarkan satu tokoh anak laki-laki yang sedang bermain gangsing. Latar belakang cenderung dibagi menjadi dua dengan proporsi

³/₄. Karya ini menggunakan teknik cukil kayu yang kemudian dicetak pada permukaan kertas. Bagian yang berwarna hitam menggambarkan bagian yang terkena bayangan, yaitu efek cetak yang terjadi oleh bagian yang tidak tercukil saat proses pencukilan. Bagian yang putih menggambarkan bagian yang terkena cahaya. Efek ini didapatkan dengan cara mencukil bagian tersebut. Cukilan pada bagian latar belakang langit cenderung menyisakan sedikit hitam, sedangkan pada bagian tanah menyisakan banyak hitam atau bagian yang tidak tercukil. Hal ini untuk membuat bagian bawah terkesan lebih masif dibandingkan bagian atas.

Centre of interest pada karya ini adalah objek utama yaitu seorang anak laki-laki yang sedang bermain gangsing. Objek utama berada di tengah dengan posisi salah satu tangan diangkat ke atas. Hal ini menjadikan karya ini berkomposisi asimetris. *Balance* didapatkan dengan penambahan objek gangsing di bagian kiri.

8. Bermain Congklak



Gambar 21
Bermain Congklak(2011)
Ukuran: 70cm x 80 cm
Hardboard cut on paper

Permainan Congklak merupakan permainan yang dapat dimainkan baik didalam maupun dilur ruangan. Biasanya terdiri dari 2 pemain. Wadah congklak berbentuk cekungan. Dua buah cekungan besar terletak diujung kanan dan kiri. Sisanya berjajar diantara 2 cekungan yang besar masing-masing 6 buah.

Dalam karya ini saya menggambarkan tokoh seorang anak perempuan yang sedang bermain dakon. Sudut pandang diambil dari mata lawan dakon dari anak perempuan tersebut.

Teknik yang digunakan adalah cukil kayu yang kemudian dicetak diatas permukaan kertas. Warna hitam pada karya ini menggambarkan bagian yang terkena bayangan, atau gelap.

Centre of interest pada karya ini jatuh pada objek anak perempuan yang sedang bermain congklak tersebut. Komposisi pada karya ini adalah asimetris dimana alat dakon dan objek utama digambarkan cenderung di bagian kanan kemudian tokoh utama mencondongkan badan ke kiri. Condongnya badan anak perempuan tersebut juga untuk mendapatkan *balance* pada karya ini.

9. Bermain Gulungan Tanah



Gambar 22
Bermain gulungan tanah (2011)
Ukuran: 50 cm x 50 cm
Hardboard cut on paper

Di masa kecil seorang anak mempunyai rasa penasaran yang besar. Hal ini juga membuat seorang anak menjadi kreatif. Salah satunya adalah dengan bermain tanah kemudian membentuk sesuatu seperti yang dia inginkan. Bentuk yang sederhana sering kali diciptakan, pertama karena seorang anak biasanya belum

mampu untuk mencari bentuk yang mendekati realistik, kedua karena media tanah di sekitar memang sering kali sulit untuk dibentuk.

Tokoh utama dalam karya ini adalah seorang anak laki-laki yang sedang membuat bulatan-bulatan dari tanah. Latar belakang dibagi dua yaitu bagian atas untuk objek langit, kemudian bagian bawah untuk objek tanah.

Teknik yang digunakan dalam karya ini adalah teknik cukil kayu yang kemuian dicetak pada permukaan kertas. Warna hitam pada karya ini menggambarkan bagian yang gelap atau terkena bayangan. Efek ini didapatkan dengan menyisakan banyak bidang yang tidak dicukil pada waktu proses pencukilan sehingga menciptakan efek blok hitam pada waktu proses pencetakan. Warna putih menggambarkan bagian yang terkena cahaya. Hal ini didapatkan dengan cara mencukil sebagian besar bidang dari objek yang dikehendaki.

Centre of onterest pada karya ini adalah pada tokoh utama yatu seorang anak laki-laki yang sedang bermain tanah. Komposisi yang digunakan adalah komposisi asimetris.

10. Bermain Bekel



Gambar 23
Bermain Bekel (2011)
Ukuran 120 cm x 90 cm
Hardboard cut Handcoloring on canvas

Permainan bekel biasanya dimainkan oleh anak perempuan, namun tidak menutup kemungkinan anak laki-laki pun juga ikut memainkannya.

Dalam karya ini saya menggambarkan tokoh utama adalah seorang anak perempuan di bagian kiri. Tokoh tersebut mengenakan kaos berwarna merah muda, sedang memegang bola bekel. Objek pendukung pada karya ini saya gambarkan dengan tiga anak lain di bagian kanan. Latar belakang dibagi menjadi tiga, yaitu langit, karpet dan tanah.

Langit diberikan warna yang monokromatik yaitu kuning. Hal ini bertujuan agar objek-objek di depannya menjadi lebih kuat.

Teknik yang digunakan adalah teknik cukil kayu yang dikombinasikan dengan teknik pewarnaan hand colouring. Warna hitam pada teknik cukil kayu menggambarkan bagian gelap atau yang terkena bayangan. Efek ini dihasilkan dengan menyisakan bagian yang tidak dicukil lebih banyak daripada bagian yang terkena cahaya. Komposisi pada karya ini adalah komposisi asimetris dimana *centre of interest*, yaitu anak perempuan berpakaian merah muda digambarkan di bagian kiri. *Balance* diperoleh dengan penambahan tiga tokoh pendukung di bagian kanan.

11. Bermain Ayunan



Gambar 24
Bermain Ayunan (2011)
Ukuran: 70cm x 80 cm
Hardboard cut on paper

Ayunan merupakan permainan tradisional yang memanfaatkan tali diikatkan pada pohon dan diujung tali diberi alas untuk duduk. Alas ini dapat berupa papan kayu ataupun ban bekas.

Ada dua tokoh dalam karya ini, yaitu anak yang sedang menaiki ayunan dan anak yang sedang mengayun ayunan tersebut. Disini saya menggambarkan ayunan yang terbuat dari ban bekas. Kemudian di sebelah kiri digambarkan pohon untuk mengisi latar belakang.

Teknik yang digunakan untuk karya ini adalah teknik cukil kayu yang dicetak pada permukaan kertas. Warna hitam dalam karya ini menggambarkan bagian yang gelap atau terkena bayangan. Efek ini didaatkan dengan cara menyisakan lebih banyak bagian yang tidak dicukil pada waktu proses pencukilan sehingga cat dapat menempel pada permukaan hardboard lebih banyak.

Komposisi pada karya ini adalah asimetris dimana *centre of interest* berada di sebelah kiri, yaitu seorang anak yang sedang menaiki ayunan. *Balance* didapatkan dengan cara penambahan objek pendukung di bagian kanan yaitu anak yang sedang mendorong ayunan.

12. Bermain Sondah (Engklek)



Gambar 25
Bermain Sondah/Engklek (2010)
Ukuran: 55 Cm x 60 Cm
Hardboard cut on paper

Permainan sondah adalah permainan yang melatih keseimbangan dan ketepatan. Keseimbangan yang dimaksud adalah dimana pemain harus berjalan dengan satu kaki, sedangkan ketepatan adalah dimana pemain harus melempar potongan genting ke dalam kotak dan berjalan dengan satu kaki tanpa menginjak garis.

Pada karya ini saya menggambarkan satu tokoh utama yang berada di tengah dan tokoh pendukung yang berada di samping kanan dan kiri. Latar belakang cenderung dibagi menjadi dua yaitu bagian atas menggambarkan langit dan bagian bawah menggambarkan tanah. Pada latar belakang bagian bawah, yaitu tanah, saya gambarkan kotak area bermain sondah.

Teknik yang digunakan adalah teknik cukil kayu yang dicetak ke atas permukaan kertas. Warna hitam dalam karya ini menggambarkan bagian yang gelap atau terkena bayangan. Efek ini didapatkan dengan cara menyisakan lebih banyak bagian yang tidak dicukil pada waktu proses pencukilan. Bagian putih menggambarkan bagian yang terkena cahaya. Efek ini terjadi pada bagian yang dicukil pada proses pencukilan.

Centre of interest pada karya ini adalah seorang anak perempuan yang berada di tengah. Komposisi yang digunakan adalah komposisi asimetris. Kedua objek pendukung di samping kiri dan kanan berfungsi untuk mendapatkan *balance* pada karya ini.

BAB IV

PENUTUP

Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Tema karya dalam Tugas Akhir ini adalah permainan anak-anak yang terdapat dalam budaya nusantara kemudian divisualisasikan ke dalam karya seni grafis dengan media kanvas dan kertas.
2. Teknik yang digunakan adalah teknik cetak tinggi, sebagian dikombinasikan dengan teknik pewarnaan *hand colouring*. Media akrilik memiliki sifatnya yang mudah kering sehingga memudahkan untuk menambah cetakan cukil kayu di atasnya sesaat setelah proses pewarnaan *hand colouring* selesai. Proses penciptaan melalui tahap membuat sketsa pada *hardboard*, mencukil *hardboard*, mengoleskan tinta pada *hardboard*, kemudian mencetaknya di atas permukaan kertas, sedangkan beberapa yang menggabungkan dengan teknik *hand colouring* melalui proses membuat sketsa pada *hardboard*, mencukil *hardboard*, mengoleskan tinta pada *hardboard*, mencetak di atas permukaan kanvas, mewarnai dengan akrilik, kemudian mencetak kembali klise yang sama dengan posisi yang sama pada kanvas tersebut. Objek dan bentuk dalam karya grafis ini merupakan tokoh anak-anak usia 6-12 tahun yang sedang melakukan aktifitas bermain permainan anak.

3. Karya grafis yang dihasilkan seluruhnya berjumlah 12 buah dengan kurun waktu pembuatan 2010-2011. Pada tahun 2010, tercipta karya dengan judul Bermain Sondah, sedangkan tahun 2011 tercipta karya grafis dengan judul Bermain Egrang, Bermain Mobil Kulit Jeruk, Bermain Layang-Layang, Panjat Pinang, Bermain Kasti, Bermain Kelereng, Bermain Gangsing, Bermain Congklak, Bermain Golongan Tanah, Bermain Bekel, dan bermain ayunan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Depdiknas. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 1990. Tim Pustaka Indonesai.
- Dharsono. 2003. *Tinjauan Seni Rupa Modern*. STSRI Surakarta.
- Djelantik. 1992. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika*. Estetika Denpasar, Stsi.
- Fajar Sidik. 1979. *Desain Elementer*. Yogyakarta : STSRI “ASRI” Yogyakarta.
- Hartoko. 1984. *Manusia dan Seni*, Kanisius, Yogyakarta.
- Mariato. 1988. *Seni Cetak Cukil Kayu*, Kanisius, Yogyakarta.
- Rasjoyo. 1973. *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta : Erlangga.
- Sanyoto, Sadjiman Edi. 2010. *Nirmana (Elemen Seni dan Desain)*. Yogyakarta: Jalasutra
- Soedarso SP. 1990. *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta : Suku Dayarsana.
- Sumarjo. Jakob, 2000. *Filsafat Seni*. Penerbit ITB. Bandung.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa Edisi Revisi*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House

Susanto. 2002. *Diksi Rupa* (Kumpulan Istilah-istilah Seni Rupa). Kanisius Yogyakarta

Internet

[Http://komunikasi.um.ac.id](http://komunikasi.um.ac.id). Diunduh 16 Maret 2013 jam.20.00.

Syofiardi Bochyul Jb. PadangKini.com. 10 Oktober 2013. Jam 10.45.